

| | | | | | |
|-----|------------|------|------|-----|-------------------|
| 姓名: | 许亮亮 | 院校: | 苏州大学 | 手机: | 15312148990 |
| 生日: | 1988-09-21 | 专业: | 软件工程 | QQ: | 1148192194 |
| 祖籍: | 江苏南通 | 现居地: | 江苏苏州 | 邮箱: | 1148192194@qq.com |

求职意愿

- a) 期望工作地：上海
- b) 期望薪资：面谈
- c) 个人意愿：我希望能够进入贵公司深造，进一步提升自己，不断完善自己的技术体系。

个人技能

- 1. Yii、CakePHP、ThinkPHP、Swoole、Workerman 等框架和扩展配置与使用
- 2. MySQL 数据库设计与优化
- 3. Memcache、Redis 配置与使用
- 4. Linux 常用指令，LNMP 环境部署配置调优
- 5. SVN、git、Beyond Compare、JMeter 等工具配置与使用
- 6. php、js、html、css 等网页开发语言和技术
- 7. JQuery、Bootstrap、AdminLTE、Highcharts 等前端通用框架库
- 8. 个人 GitHub 地址：<https://github.com/loveforQK/>

项目经历

《聊天室》

同时开启 Web 服务与 websocket 服务（建立连接、获取在线用户、接受消息、推送消息、关闭连接）。登录完成，自定义生成 token 存储客户端 cookie，同时映射服务端用户名，然后用户名与连接标识 fd 进行关联，并使用 swoole_table 共享方式存储，方便不同连接都可以获取 fd 对应的用户名，方便不同连接推送消息时候快速对应用户名。同一用户仅限使用一个连接，后创建的连接 fd 会更新覆盖用户对应连接标识，同时关闭之前的连接，界面给出提示屏蔽界面操作。服务开启两个用户请求处理进程、四个 task 异步进程（广播上线通知、广播下线通知、广播消息、关闭连接），通过管道通信方式，可以将数据传递给多个进程中，实现异步广播给所有在线用户。项目代码：<https://github.com/loveforQK/chat>，演示地址：<http://www.go4cool.com:8080>

关键词：**聊天室、多进程、swoole、异步任务、广播**

《微信小程序答题项目》

后台主要维护题目、参与用户、用户答题记录，前台界面是微信小程序结合内嵌页面快速开发，小程序获取用户 openid 调用接口检测是否已授权注册，接口返回是否授权标识与票据（服务端映射 openid，短期有效），未授权用户呼出微信确认授权界面，用户授权获取昵称、头像等信息调用注册接口进行授权注册，已授权用户跳过此步骤，小程序通过 web-view 加载页面同时传进票据，服务端认证票据，写入身份状态，用户答完题目计算总分值，先添加到用户排名数据表中，然后通过 redis 有序集合 zadd 存储一下，便于接口可以快速从 redis 中获取指定个数排名数据。

关键词：**Yii2、redis 有序集合**

《新版图文直播平台后台》

主要用于发布图片文字内容，使用 Yii2 基础版框架，基于 bootstrap 组件快速重构，更加直观展示频道、主题、广告位、在线人数、图片内容之间的关联关系，优化了操作体验，以弹窗形式添加编辑模型字段，减少页面之间切换跳转。数据库方面，频道、主题数据表增加字段索引，提升数据查询效率。

关键词：**CMS、Yii2、界面优化、索引**

《游戏官网活动数据中心》

主要是游戏官网运营专题数据汇总，整站采用静态 HTML 与 API 结合方式开发，界面更加简洁易于操作。API 使用 PHP 自行封装框架（包含路由解析、控制器、数据库 PDO、数据表模型等模块），HTML 界面基于 bootstrap 框架开发，通过布局页面初始加载所需的通用数据源（列如账户管理权限、游戏列表等），各模块页面通过异步加载，没有 URL 地址跳转切换，减少 css、js 资源反复加载。其次通过界面配置不同专题数据表显示字段、查询条件、数据添加的时间字段，从而使不同字段不同结构的数据表能够以统一标准格式展现，同时可以按照数据添加的时间字段，借助图表插件按月展示线状图，部分固定值字段可以以饼状图展示比例，更加直观的展现各类专题玩家参与趋势。

关键词：**JSON API、redis、自定义框架、页面数据渲染、Highcharts 图表插件、负载均衡**

《媒体码中心》

游戏官网媒体码发送记录都汇总一个数据表，增加 where 条件索引，方便后台快速检索对应的发送记录数据，服务端配置定时脚本，定时获取兑换状态尚未更新的固定条数，通

过计费接口批量查询游戏内部兑换状态，更新到媒体码数据表中，方便运营人员跟踪查看发送出去的媒体码是否在游戏内部兑换使用过。同时增加按月按天统计的线状图表展示。

关键词：**计费 API 封装并调用、Crontab 定时计划、Highcharts 图表插件**

《艺术中心素材管理平台》

用户上传下载 psd、max 等游戏原画素材，主要包含用户管理、工作室管理、游戏管理、素材上传、权限设置。素材文件都比较大（1G 左右），上传之前通过 js 对选中文件分片（每片 50M），逐个上传，服务端创建临时目录（按照用户 ID 创建，避免冲突），保存每个切片，上传结束最后合并所有切片，再复制到指定的素材目录中，结束之后清理临时目录。下载文件时候，服务端需要先按照地址读取文件，避免一次读取过大的文件占用服务器资源，采用循环分批读取的方式，每次只读取最大长度（5M）的文件内容，输出到客户端。

关键词：**Yii2、切片上传、单文件分批下载**

《黑色沙漠 web 仓库》

对接游戏数据库，通过存储过程执行特定功能（发送道具、获取游戏账户信息）。系统提供获取角色信息与发送奖励两个接口。获取信息接口先从游戏 DB 获取数据写入缓存，设置有效时间（1 小时），减少游戏 DB 查询。发送奖励采用消息队列异步处理。服务端设置定时计划，定时从 redis 队列中获取待发送的数据，推送到游戏数据库，如要异常或者返回失败就会将参数以及结果记入日志，便于后期查看。通过 jmeter 不断压测优化（模拟 100 用户并发请求，耗时 5min），最终得到平均响应时间（角色信息：59.91ms，发送奖励：44.12），吞吐量（角色信息：1669.75，发送奖励：2266.88）。

关键词：**Redis、Crontab 定时计划、rpush、lpop、jmeter**

《主播招募任务发布平台》

管理员发布任务，入驻的主播领取任务，完成任务上传对应直播平台的截图以及人气信息，提交审核。前台使用 vue，结合服务端 API 渲染页面。后台主要提供数据快速的增删改查服务。两台业务服务器实现负载均衡，另外两台设置数据库服务与 redis 服务，Yii 配置 1 主 1 从读写分离。其中一台 redis 存储用户 session 与基本信息，实现登录身份共享，另外一台用于存储任务数据、用户领取任务的状态、排行榜数据。服务端设置定时执行计划，定时从待审核数据表获取限定数量的数据，按照固定公式计算出得分，存储进用户分值关联表，同时添加到此任务关联的 redis 有序集合中，方便获取最新排名。

关键词：**读写分离、负载均衡、redis、zrevrange、数据库主从同步、Crontab 定时计划**

《CMSV4 平台》

CMS 是游戏官网页面与资讯发布的专属平台，使用 Yii2 框架重构整个系统，数据库增加索引优化，部分模块数据设置文件缓存，减少数据库反复查询，界面引入 AdminLTE 布局样式。同时新增版本专题模块，加载预定义模板，实现页面可视化编辑功能。系统按照不同类型保存操作日志记录，方便快速定位查找问题。生成的页面资源通过 rsync 同步到线上回源服务器，定时分发到 CDN 节点，提升官网访问速度。CMS 上传图片通过 imagick 压缩 70%，同步到附件域名 CDN 服务器，实现官网资源的分布式加载。游戏官网 Nginx 服务增加 concat 模块实现 js 与 css 合并加载，减少请求数。

关键词：Yii2、imagick、AdminLTE、数据库优化、rsync 文件同步、文件缓存、concat

《计费单点登录对接》

基于计费部门逐步统一登录注册入口，其他平台登录身份保持都要对接计费接口。用户通过计费入口登录注册写入登录身份，生成身份票据回传到官网平台检验地址，通过服务端检测票据有效性，进一步获取票据关联的账户信息，写入官网登录身份，这样基于同一主域的所有游戏官网都会处于登录状态，其他平台接入也是按照此流程获取账户信息，写入自身平台的登录状态，用户注销时先重定向到计费注销地址，然后跳转到自身平台注销地址，完成账户的注销下线。

关键词：计费业务接口封装、单点登录

《游戏运营专题接口开发》

根据市场运营部门提供的需求，设计开发对应的功能接口，配合前端人员联调。后台管理界面配置活动编号，将活动基本信息字段与关联数据字典存储进 redis，控制器文件设置活动编号，实现接口文件映射对应的活动数据。接口通过 redis 自增函数限定时间内访问次数，控制接口并发请求。用户参与活动的行为状态数据会设置短期 redis 缓存，减少数据库查询与数据处理。数据表建立时候根据条件字段与索引优化原则添加索引，提升活动数据查询效率。

关键词：redis、数据库优化、并发限制

工作履历

一、苏州蜗牛数字科技股份有限公司（2014/02~2018/04）

1. 项目需求分析与开发，数据库设计，环境配置优化，联调测试优化，功能文档整理
2. 游戏官网运营专题接口开发（列如预约、抽奖、邀新、老玩家回归、领奖中心等）
3. 计费业务接口封装与升级（列如获取账户详细信息、发送游戏道具、发送短信、实名认证等功能）
4. 游戏论坛日常维护（新游戏论坛上线配置、论坛界面优化等）
5. 官网相关平台应用开发与维护（列如 cms 升级改版、活动数据平台升级改版等）

6. 企业内部 WEB 项目日常维护 (列如系统重构、新功能开发等)
7. 内网服务器日常维护 (SVN 仓库、LNMP 环境等)
8. 负责项目进度管控，参与团队管理
9. 参与公司相关技能培训学习

二、苏州博达软件有限公司 (2011/09~2014/02)

1. 电商项目开发与维护
2. 功能开发文档整理
3. 海外网站项目二次开发与优化

自我评价

工作认真负责，抗压、耐心、坚定执着是我的标签，不怕辛苦，怕的是无所事事，热爱运动，喜欢看推理悬疑小说，科幻电影也是我的最爱。定期的身体锻炼可以让自己保持活力，以最好的姿态面对我的生活。虽然生活总有起伏，但是这些才会使自己成长。喜欢有计划得合理安排工作和业余时间，尽量不让时间白白溜走。即便身处黑暗中，我也会为自己点亮一盏灯。